

Composición en el cuadro.

Composición:

El espacio cuenta con tres dimensiones que al plasmarse en una pantalla se convertirán en una imagen bidimensional. El director de arte deberá trabajar los distintos elementos para no perder esa tridimensionalidad.

Los distintos elementos para no perder esa sensación:

- el color
- las formas
- las texturas
- la perspectiva
- las luces
- las sombras
- el vestuario
- la superposición de objetos
- los movimientos de los personajes para diferenciar los distintos planos en una imagen.
- profundidad de campo

El director de arte se vale entonces para componer de los recursos pictóricos más los propiamente cinematográficos. Este espacio este espacio que crea el director de arte, hace a los personajes y a la acción dramática, debe también tener en cuenta las posiciones de cámara y las luces que funcionan en este espacio para diseñar el espacio físico total.

El director es el que decide, como un pintor, que porción del espacio queda dentro del cuadro y a diferencia de la pintura este espacio es dinámico, se materializa gracias al tiempo.

El espectador está inmóvil frente a una pantalla plana, donde la cámara con sus puntos de vista, angulaciones y movimiento, mas los recursos escenoplásticos, le harán creer que esta frente a un espacio tridimensional que en realidad no existe.

En el film es el director quien guía nuestra atención dentro de la escena a través de los distintos planos y encuadres, pero es cierto que en los planos generales resulta difícil abarcar o apreciar simultáneamente todas las formas y colores que se presentan, es entonces el director de arte quien compondrá para planos cortos fondos con formas y colores que no distraigan al ojo de la acción o elementos importantes y a la vez en los planos generales junto con el D.F. será el encargado de guiar al ojo creándole un itinerario determinado.

Por ejemplo ante un lugar muy abarrotado de objetos podríamos encontrar los que realmente nos aportan elementos narrativos

acerca de la historia o personaje, jerarquizándolos, acercándolos a cámara, ubicándolos para que el espectador los descubra, despojando simplemente el espacio de otros elementos que distraen la atención.

Cabe recordar que en todos los lenguajes visuales, las reproducciones, no importa la tecnología que usen y lo fieles que sean, “son una porción reducida de la realidad y no la realidad misma”.

La plasticidad en el cine tiene recursos propios, el montaje, escala de planos, movimiento y angulaciones de cámara y el sonido, pero también tiene a su favor la plasticidad propia de los otros lenguajes artísticos.

Todas las artes comparten determinados elementos gramaticales como ser:

- superficie
- gama de valores
- contraste
- gama de colores
- elementos gráficos - línea y punto
- forma

Así el papel del artista visual es disponer y combinar de manera ordenada estos elementos para crear otro mundo más complejo. Este proceso se denomina composición.

Si bien la acción de seleccionar que porción del espacio se incluirá en la representación era desde hace siglos motivo de reflexión de la pintura, la palabra encuadre y la acción de reencuadrar son términos que tienen su origen dentro del arte cinematográfico.

Se define como encuadrar el proceso mental y material a través del cual se establece el “punto de vista” y la porción del campo visual que quedará dentro de los límites físicos del cuadro, bajo un determinado criterio compositivo. Correr el punto de vista de el centro se denomina desencuadre y no solo se utiliza para inquietar al espectador, sino también es una de la maneras de subrayar la existencia de un espacio mas amplio que se extiende fuera de los límites del encuadre (fuera de campo)

Distribución de los elementos plásticos en la superficie

- **color:** cada color posee un valor lumínico que permite a las formas que lo contienen avanzar o retroceder en el espacio. (ej. Utilización del blanco y negro y retocar algún elemento en rojo) tener en cuenta también la simbología de los colores.

- **La luz y el color** (nos revela u oculta ciertos lugares y elementos del decorado)
- **Contrastes:** (para manejar distintas estéticas por ej. expresionismo)
- **Equilibrio:** (podemos romper con este para crear inestabilidad)
- **Indicadores de profundidad:**

- **la perspectiva:** fue uno de los mayores aportes que dio el lenguaje pictórico a todas las artes visuales (Leonardo Davinci) yuxtaponiendo varias dimensiones obligando al ojo a concentrarse en un solo punto, el de fuga. En la cámara se utilizan diferentes lentes que modifican la percepción de este espacio. Mayor o menor profundidad de campo, mayor o menor nitidez. Actuando también sobre la saturación de los colores, a mayor distancia pierden contraste, nitidez de los contornos, color y valor lumínico, ya que la luz debe recorrer mas distancia hacia la cámara y el polvo del aire difumina la luz.

- **La luz:** la luz no sola hace visibles las cosas sino que genera también sombras y estas dan volumen a las formas y profundidad al espacio. Puedo decidir iluminar o no un fondo o exagerar las características de un objeto y perspectiva a través de las sombras.
- **Texturas y grano:** la textura visual son elementos pequeños que se perciben, por su proximidad, como un todo. (ej. cuando en blanco y negro no hay tantos valores de grises y contrastes utilizamos las textura para dar perspectiva y despegar mas los objetos). El grano en foto se relaciona con la sensibilidad de la película, es una característica del revelado (ej. Para mostrar otra tiempo de la historia que venimos narrando, el pasado).

- **Equilibrio:** es el ordenamiento de las formas en el espacio en busca de una distribución compensada de valore, para resolver una necesidad humana, “la estabilidad”. Dentro del rectángulo de tercios los cuatro puntos forman la zona de mayor interés visual y se deberán tener en cuenta para ubicar el punto de interés (núcleo semántico) de una imagen. Cuando hay más de un punto, la manera más atractiva es trazar un diagonal y disponer los pesos sin que se vean desequilibrados.

Peso visual inferior ----estabilidad

Peso visual superior ---inestabilidad, sensación de caída.

La zona izquierda mayor estabilidad que la derecha, soporta más el peso visual sin que se desequilibre. (cuando leemos empezamos por la izquierda)

Las personas y objetos a derecha necesitan de un objeto o persona a izquierda, que por tamaño color o forma sea mas pesado que éste (tarea del df y el da) siempre teniendo en cuenta los movimientos

(en cine dentro de las imágenes hay continuo movimiento la mayoría de las veces) . Equilibrio que amenaza con romperse. Si una imagen rompe su equilibrio se convertirá en una imagen desequilibrada, sin embargo este hecho puede tomarse como un recurso visual adecuado para transmitir inquietud y desestabilizar dramáticamente al espectador (equilibrio y desequilibrio son recursos escenoplásticos.

Estilos y tratamiento

El **estilo estético** se define por cierto número de elecciones personales que afectan, no sólo a todos los elementos gramaticales, sino también a los elementos de escenificación que el artista utiliza para representar. Así la elección de un cierto tipo de **tratamiento** de estos elementos define el gusto o la preferencia del autor por determinadas formas, colores, texturas, iluminación. Un estilo estético debe expresar con la misma plenitud, lo grande como lo pequeño.

El hecho de que obras visuales de distintos autores puedan considerarse parte de un grupo, por compartir en su concepción y realización, criterios comunes, es utilizado por la historia del arte para definir y nombrar periodos artísticos, escuelas o movimientos pertenecientes a diferentes momentos históricos.

Toda escenografía como obra visual puede definirse dentro de un estilo de representación. En términos generales son tres.

1 - Escenografía realista: el cine como ilusión de lo real. Crear un ambiente dramático lo mas convincente.

Las distintas formas de **realismo** son:

- La réplica: copia fiel del lugar existente. Por puesta de cámara o porque el lugar ya no existe, o no podemos acceder a él.
- El documentalismo escenográfico: precisos detalles de historicidad, reconstruir la técnica de la época.

El realismo tiene que acercarse a la realidad con algunas libertades metafóricas que enriquezcan o den mayor dramatismo a la acción.

- Realismo ambiental: creación de ambientes por medio de la decoración (mobiliario, etc.) (ej. Un salón victoriano, o una casa de los `80)
- Realismo simbólico: cuando se sustituye metafóricamente un objeto real por uno imaginario (objetos de mayor tamaño, casas con ventanas demasiado chicas para dar lugar a encierro, las imágenes alucinógenas de Transpoiting, los elementos oníricos)

2 - *tratamiento decorativo*: todos los esfuerzos y tratamientos escénicos se apoyan en la decoración con el fin de lograr un impacto dramático. Dentro de esta categoría se encuentran:

- simbolismo:

Algunos elementos característicos que generan la idea de lugar completo (ej. Dogville). Otra forma sería distorsionar la forma de los elementos reales para generar ambientes extravagantes o enrarecidos. (sueños o decorados expresionistas, ej. “El gabinete del dr. Caligari”, o un ambiente todo blanco ej. “la naranja mecánica”)

3 – Fondos neutros no asociativos: son aquellas superficies lisas (telones, bastidores o paredes de estudio) que no poseen ninguna decoración y utilizan solamente un color (croma key) y luego sus fondos serán reemplazados por imágenes representativas (ej. “Guerra de las galaxias”). También se pueden utilizar para crear un efecto de *limbo* o *camafeo*. El primero crea un entorno blanco liso en el cual se funde la línea del horizonte y no existe elemento alguno que sea capaz de demostrar los límites físicos del espacio. “lugar infinito”. El efecto de camafeo, suelo y fondo negros destaca a los personajes y objetos y contrariamente al anterior genera la sensación de que no existe espacio alguno, tratándose de un vacío total donde no hay detalles.

La escenografía además trabaja con otros estilos que provienen de otras artes visuales como la arquitectura, diseño, escultura. Cuando armamos un decorado que representa el interior de una casa, se está decidiendo sobre su estilo arquitectónico, que además de establecerla en una *época*, determina el lugar geográfico al que pertenece. Si es el futuro, la estética futurista estará basada en la concepción de futuro que tenemos nosotros aquí y ahora. (por eso en muchos films las concepciones de futuro vistas hoy quedan obsoletas o ingenuas).

Conviene aclarar que no es suficiente utilizar estilos visuales de pintura y arquitectura, para crear decorados atractivos y funcionales, sino que es esencial utilizarlos y reinventarlos bajo un sentido dramático. Reforzando el sentido del relato, a veces es necesario exagerar o reinventar características del estilo.

Espacios escénicos

Existen dos alternativas: **los decorados naturales**, también conocidos como exteriores o locaciones y **los decorados de estudio**.

El trabajo del director de arte, junto con el director, jefe de locaciones y si es posible fotografía y sonido, son los encargados de definir la locación más acorde para trabajar. Esta no sólo se

define por necesidades estéticas-dramáticas sino que es una suma de necesidades estéticas, económicas y técnicas.

Por ejemplo, una locación con techos muy bajos y pocas ventanas, será un inconveniente para iluminar. Como así también una que cumpla con las necesidades estéticas, pero no cuente con demasiado espacio para la circulación y puesta técnica, equipos, luces, cámara, sonido. Otros parámetros a tener en cuenta son el ruido ambiente del lugar, por ejemplo la cercanía a una vía de tren o el techo de chapa, si es que llueve.

Siempre conviene tomar fotografías de las distintas locaciones para presentar, una vez definida la misma, el director de arte podría regresar a tomar medidas y datos, para realizar cortinas, pintar superficies o armar algún tapón si fuera necesario.

Cuando definimos una locación muchas veces es bueno recordar a los ocupantes que necesidades tenemos, ya que una casa despintada y con humedad nos puede ser útil a los fines dramáticos, vale aclarar que la necesitamos en esas condiciones. (ej. Gente que ha ordenado o acomodado o puesto linda la casa porque "vendrían a filmar")

En el caso de los documentales es válido recrear situaciones. Es decir recrear esa sensación que sentimos la primera vez que fuimos al lugar, la atmósfera, si había mucha o poca luz, puertas cerradas, desorden. Estos son elementos que uno puede manejar para reforzar el sentido dramático de la historia que vamos a contar.

La realización de decorados en estudio como dijimos puede deberse a un tema técnico o presupuestario, o porque sencillamente no hallamos el locación requerida, por puesta de cámara, por ejemplo un baño donde las dimensiones demasiado pequeñas puede ser recreado con la posibilidad de tener mayor libertad para la puesta de cámara ya que sus paredes al ser desmontables nos permiten sacarlas y allí poner cámara para filmar. También en estudio podemos tener sonido controlado o controlar día y noche.

Para realizar un decorado en estudio, el director de arte se valdrá de **referencias**. Es decir, fotos del lugar a reproducir o similares, como también del resto de la locación si fuera algún ambiente solamente, para empatar los estilos. Puede ocurrir también que utilicemos el frente de una locación y su interior sea un decorado de estudio, por lo que habrá que tener en cuenta materiales, ubicación de las puertas y ventanas y también su orientación para reproducir la iluminación del lugar y de esta manera crear una unión verosímil de estos dos lugares.

Cuando construimos en estudio debemos tener en cuenta que se ve en los afores, que son los espacios que se continúan al decorado (fondo de ventanas, puertas abiertas, el contraplano)

Objetos y ambientes

El decorado y la escenografía permiten definir ciertas conductas y psicología de los personajes. Al relacionarlos con los propios lugares físicos, los gestos y discursos de estos alcanzaran un significado preciso. La representación y la escenografía terminan de moldear la identidad del personaje.

En el caso de una ficción el mismo decorado podrá brindarle al actor elementos y recursos emocionales de los cuales podrá valerse para actuar.

- colores tristes
- falta de objetos o exceso
- iluminación
- clima

A su vez el lugar y los elementos podrán comunicarnos partes develadas y no de los personajes. (obsesivo, ordenado, desprolijo, metódico, nostálgico)

Por lo tanto conviene manejar las herramientas fílmicas (movimiento de cámara, tamaño de plano) de manera expresiva y subordinadas a una acción dramática.

Junto con los personajes, los objetos y decorados nos ayudaran a narrar la historia.

Muchas veces los objetos adquirirán la categorización de símbolos y aportaran otra mirada a la narración, otras veces también a partir de los objetos se podrán construir metáforas que aportaran otras lectura haciendo partícipe al espectador (ej. Docum. Medio oriente) Hay veces que se realizan objetos inventados o de mayor escala con fines narrativos (ej. Corre lola corre)